



ANNO SPORTIVO 2024

REGOLAMENTO GARE UNDER12

Prima PARTE: TORNEO A SQUADRE

Le squadre sono composte da un minimo di tre atleti della stessa società. Eventuali accorpamenti di atleti di società diverse saranno stabiliti dalla Commissione Giovanile Regionale e comunicati il giorno della gara.

Ogni atleta parteciperà a tre giochi: accosto (A), tiro di raffa (TR), tiro di precisione (TP). Al quarto gioco, la staffetta, parteciperanno batterie di tre atleti per squadra, selezionate dal tecnico di riferimento.

Il punteggio di squadra sarà determinato dalla somma delle migliori tre prestazioni per i giochi A, TR, TP, mentre per la staffetta sarà attribuito un bonus di 20 punti per la squadra che colpirà più bocce e di 10 punti per la seconda.

1. ACCOSTO

Distanze: collocare il pallino in un punto equidistante tra i due assi laterali a 2 m dalla linea E/E'; intorno ad esso disegnare due cerchi concentrici del raggio di 50 e 100 cm e tracciare una linea a 4 m dalla linea E/E' così da avere un'area valida di gioco di 4 m.

Svolgimento: ogni atleta, dopo i tiri di prova (quattro bocce), dovrà lanciare successivamente quattro bocce cercando di avvicinarle il più possibile al pallino. Il gioco sarà ripetuto due volte senza che la squadra esca dal campo e senza che ripeta i tiri di prova nella seconda tornata.

Punteggi

POSIZIONE DELLA BOCCIA FERMA	PUNTI
Area 4 m	1
Sopra la linea e dentro al cerchio di 100 cm	3
Sopra la linea e dentro al cerchio di 50 cm	5
A bersaglio (<13 cm) con il pallino	7

2. TIRO DI RAFFA

Posizionamento dei bersagli:

- boccia a m. 14,50 dalla linea di fondo (cm. 50 dalla tavola di destra)
- pallino a m. 16,00 dalla linea di fondo (m. 1,50 dalla tavola di destra)
- boccia a m. 17,50 dalla linea di fondo (m. 1,50 dalla tavola di sinistra)
- boccia a m. 19,00 dalla linea di fondo (cm 50 dalla tavola di sinistra).

Svolgimento: ogni atleta, dopo i tiri di prova (quattro bocce), cercherà di colpire in sequenza i bersagli da quello più lontano a quello più vicino. Il gioco sarà ripetuto due volte senza che la squadra esca dal campo e senza che ripeta i tiri di prova nella seconda tornata.

Punteggi

DISTANZA BERSAGLI DA LINEA DI FONDO	PUNTI
Boccia a 14,5 m	2
Pallino a 16,0 m	5
Boccia a 17,5 m	3
Boccia a 19,0 m	4

3. TIRO DI PRECISIONE

Posizionamento bersagli: per ognuna delle posizioni sottoindicate collocare due bocce (o due birilli) distanti fra loro cm 80 (i due centri delle bocce distano 80 cm) ed un pallino al centro.

- A 0,5 m oltre la linea E-E' (con la boccia di sinistra a 13 cm dalla sponda di sinistra);
- A 1,5 m oltre la linea E-E' (con il pallino al centro del campo);
- A 2,5 m oltre la linea E-E' (con la boccia di destra a 13 cm dalla sponda di destra).

Svolgimento: gli atleti, dopo i tiri di prova (tre bocce), dovranno far passare la boccia lanciata dalla coppia di bocce (o birilli) più distanti a quelle più vicine. Il gioco sarà ripetuto due volte senza che la squadra esca dal campo e senza che ripeta i tiri di prova ed ogni atleta tirerà complessivamente nelle due tornate sei bocce.

Punteggi

DISTANZA DALLA LINEA E	BOCCIA CHE PASSA SENZA COLPIRE IL PALLINO	BOCCIA CHE COLPISCE IL PALLINO
0,5 m	2	4
1,5 m	3	5
2,5 m	4	6

4. STAFFETTA (DI RAFFA)

Svolgimento: la staffetta consiste nel colpire una boccia posizionata a 10 m dalla linea E' di metà campo e 1,5 m (si intende il centro della boccia) dall'asse laterale, partendo con la rincorsa 4 m prima della linea E'. Il secondo atleta in ordine di tiro potrà partire quando il compagno che lo precede avrà effettuato entrambi i lanci (uno in andata ed uno in ritorno) e toccato la mano o la spalla dell'atleta in procinto di partire. Si potrà effettuare un minuto di riscaldamento prima di ogni batteria.

Punteggi: un punto per ogni boccia colpita validamente. Vince la squadra che colpisce in tre minuti più bocce delle altre squadre.

Seconda PARTE: FINALE COMBINATO

In base alla circostanza di ogni singola manifestazione (n. iscritti e n. di campi a disposizione), gli atleti che avranno ottenuto il punteggio più alto (sommando le prestazioni nei giochi A, TR e TP), si qualificano alla finale della gara che si giocherà individualmente con il sistema di gioco Combinato.

N. FINALISTI	ABBINAMENTI
8	1° vs 8°, 2° vs 7°, 3° vs 6°, 4° vs 5°
4	1° vs 4°, 2° vs 3°

Possono anche essere previste due finali (una maschile e una femminile). In questo caso il n. di finalisti per categoria verrà stabilito dalla Commissione Giovanile Regionale di concerto con la società organizzatrice.

Allegati:

- Schema grafico giochi
- Scheda registrazioni punti
- Modulo Combinato



Il coordinatore attività giovanile Raffa
Zenone Borgo

Federazione Italiana Bocce

Comitato Regionale Veneto
Via del Gazzato 4
30174 Venezia (VE)
Tel. +39.0415060072
Tel. +39.3408484831
Tel. +39.0413025281
veneto@federbocce.it
veneto@pec.federbocce.it